

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Marijana Šimunović

Klasične bajke u filmskim prilagodbama Walta Disneyja

ZAVRŠNI RAD

Rijeka, 2018.

SVEUČILIŠTE U RIJECI

UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Klasične bajke u filmskim prilagodbama Walta Disneyja

ZAVRŠNI RAD

Predmet: Dječja književnost s medijskom kulturom

Mentor: doc. dr. sc. Maja Verdonik

Student: Marijana Šimunović

Matični broj: 1305993365016

U Rijeci,

rujan, 2018.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam završni rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.

Marijana Šimunović

SAŽETAK

Animirani filmovi u produkciji filmskog studija Walta Disneyja, snimljeni prema motivima klasičnih bajki Charlesa Perraulta, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont i braće Grimm, klasici su svjetske kinematografske baštine. U radu se analiziraju Disneyjevi animirani filmovi: Snjeguljica i sedam patuljaka, Pepeljuga, Trnoružica, Ljepotica i Zvijer i Princeza i žabac s obzirom na filmska izražajna sredstva kojima su izvorne priče nadograđene. Analizom će se težiti između ostalog ustanoviti koji su razlozi dugovječnoj popularnosti Disneyjevih filmskih prilagodbi klasičnih bajki te njihova primjerenost djeci rane i predškolske dobi.

Ključne riječi: animirani film, Walt Disney, bajka, filmska prilagodba

ABSTRACT

Animated films produced by The Walt Disney Studios, which are filmed according to Charles Perrault's, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont's and Grimm brothers' classic fairy tales, are classics of world cinematography. This paper contains analyses of these Disney animated movies: Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella, Sleeping Beauty, Beauty and the Beast and The Princess and the Frog. They are analysed considering upgraded original stories. The analysis will seek, among other things, to identify the reasons for long-term popularity of Disney movies adaptations of classic fairy tales and their appropriateness for preschool children.

Key words: animated movie, Walt Disney, fairy tale, film adaptation

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. BAJKA	2
2.1. Charles Perrault.....	5
2.2. Jeanne Marie Leprince de Beaumont	6
2.3. Braća Grimm.....	6
3. ANIMIRANI I IGRANI FILM	8
3.1. Animirani film.....	8
3.2. Igrani film.....	9
3.3. Film i književnost.....	10
3.4. Filmska izražajna sredstva	10
3.5. Walt Disney.....	12
4. TEHNIKE ANIMACIJE	15
5. SNJEGULJICA I SEDAM PATULJAKA.....	17
5.1. Bajka	17
5.2. Animirani film.....	18
6. PEPELJUGA	20
6.1. Bajka	20
6.2. Animirani film.....	20
6.3. Igrani film.....	21
7. TRNORUŽICA	23
7.1. Bajka	23
7.2. Animirani film.....	23
8. LJEPOTICA I ZVIJER.....	25

8.1.	Bajka	25
8.2.	Animirani film.....	25
8.3.	Igrani film.....	26
9.	PRINCEZA I ŽABAC.....	28
9.1.	Bajka	28
9.2.	Animirani film.....	28
10.	ZAKLJUČAK.....	31
11.	LITERATURA	32

1. UVOD

Književna djela koja ću analizirati u ovome radu pripadaju klasičnim bajkama zbog vremena nastanka i zbog njihovih motiva. Uspoređivat ću pet bajki: Snjeguljica i sedam patuljaka, Pepeljuga, Trnoružica, Ljepotica i Zvijer i Začarani kraljević te pet animiranih filmova Walt Disney produkcije, rađenih prema tim klasičnim bajkama. Osim animiranih, analizirat ću i igrane filmove Pepeljuga iz 2015. godine i Ljepotica i Zvijer iz 2017. godine.

Analizom bajki, animiranih i igranih filmova utvrdit ću sličnosti i razlike koje se mogu prepoznati u određenim djelima te ću odgovoriti na pitanje o prilagođenosti svakog od tih djela djeci rane i predškolske dobi. Osim toga, ispitat ću razloge koji filmove Walt Disney produkcije drže najpopularnijima već duže vremena.

Igrani filmovi oduvijek su imali prednost pred animiranim, no rastom popularnosti Walta Disneyja i njegovog opusa rasla je i popularnost crtanog, odnosno animiranog filma općenito (Mikić, 2001).

Polazište ovog rada jest usporediti književna djela, odnosno bajke s filmovima te odrediti koja je od ovih vrsta medija prikladnija za djecu u ranoj i predškolskoj dobi.

2. BAJKA

Definicija bajke ima mnogo iako se one ne razlikuju jedna od druge u mnogo toga. Ana Pintarić u djelu *Bajke: pregled i interpretacije*, navodi nekoliko definicija različitih autora.

Karl Justus Obenauer definira bajku kao formu nekoliko epizoda u kojima se realno i čudesno isprepliću, ostvaruju se velike želje i završetak je sretan. Slično ju opisuje i Vladimir Jakovljevič Propp – kao usko strukturiranu, stvarno i nestvarno je proporcionalno te nema opisa. Milivoj Solar također ističe da se ono zbiljsko miješa s nerealnim i nestvarnim, ali i da se upravo ti čudesni motivi pronalaze i u pričama, mitovima, legendama i romanima. Ivo Zalar bajke definira kao književna djela u kojima nema opisa mjesta i vremena, a likovi i stil pisanja su pojednostavljeni (Pintarić, 1999).

Bajka je književna vrsta koja se od anegdote i basne razlikuje po nadnaravnim elementima. Obuhvaća narodne i umjetničke priče u kojima je sve moguće, a svijet izgrađen na temelju neobičnih i neracionalnih elemenata (Težak, D. i Težak, S., 1997).

Proučavajući mnoge izvore, Crnković i Težak zaključuju da bi bajku mogli opisati kao strukturiranu priču u kojoj se radnja odvija u nedefiniranom vremenu i prostoru na čudesan i neobičan način. Osim toga, naveli su i da nema detaljnih opisa događaja i likova te da je etika određena pobjedom i srećom (Crnković i Težak, 2002).

Riječ bajka dolazi od glagola bajati, što znači čarati uz izgovaranje posebnih riječi ili lijepo pričati priču kojoj se želi nekoga prevariti (Anić, 1991, prema Težak, D. i Težak, S., 1997). Moglo bi se zaključiti da se svi autori slažu oko definicije da se u bajci isprepliću dobro i zlo, stvarno i nestvarno, realno i nerealno, čudesno i zbiljsko te da na kraju dobro uvijek pobjeđuje zlo.

Bajke se jedna od druge razlikuju po temi, odnosno motivu, ali su sve slične i po načinu pisanja. Uvod je jako kratak ili ga ni nema. Naznačeno je mjesto i vrijeme radnje, iako uglavnom ostaju neodređeni te neki likovi, bez puno opisa. Borba između dobra i zla

te konačna pobjeda dobroga označava vrhunac radnje, a nagrada i kazna određuju rasplet i zaključak (Pintarić, 1999).

Likovi su u klasičnim bajkama najčešće odrasli, a određuje ih njihova socijalna situacija. Uglavnom su to kraljevi, kraljice, prinčevi, princeze, bogati ili siromašni trgovci, siromasi, ribari. Osim toga, razlikuju se i po tome jesu li obični ljudi ili su nadnaravni te jesu li dobri ili zli (Pintarić, 1999). U bajkama uglavnom glavni lik odluči promijeniti svoju svakidašnjicu i krene u čudesni svijet gdje uspijeva pobijediti svo zlo te se vrati kao pobjednik u svoju svakidašnjicu (Crnković, 1990). Karol Visinko tvrdi da su likovi u narodnoj bajci „ustaljeni tipovi dobra i zla“, a pozitivni likovi uspijevaju uz pomoć čudesa (Visinko, 2005: 37).

Sve bajke zajedničku imaju iracionalnost i ljudsku težnju za neizvedivim, odnosno za izbjavanjem iz vlastite određenosti, ograničenosti. Osim toga, specifična je i nadmoć dobroga, istine i pravde. Primjerice siromah uspijeva pobjeći od svoga ekonomskog statusa te se bogat vraća svojoj svakodnevnici, nalaze se napitci za besmrtnost, pomlađivanje, ljepotu, bogatstvo i slično. U gotovo svim bajkama dobro pobjeđuje zlo, moglo bi se reći da je to najznačajnija karakteristika (Težak, D. i Težak, S., 1997). U klasičnim se bajkama naglašava ljudski moral i vjera u dobro, vjera u ljubav koja pobjeđuje zlo, nepravdu i mržnju. U svim bajkama se mogu prepoznati dobri i zli likovi, ali jedino dobri mogu prepoznati ono dobro u skrivenim oblicima, primjerice Ljepotica je prepoznala dobro u Zvijeri (Pintarić, 1999).

Bajke neki smatraju najadekvatnijom književnom vrstom za djecu, a neki misle da one nisu korisne. Naime, sadržaj bajki je borba protiv zla, što često predstavljaju maćehe ili vještice. One imaju moć čaranja u nekom predmetu, ali je sve popraćeno čudesnom i ljubavnom radnjom. (Božičević, 1964, prema Težak, D. i Težak, S., 1997). Zbog prisutnog nasilja u bajkama, mišljenja o tome jesu li one primjerene djeci poprilično su podijeljena. Jedni smatraju da djeca trebaju čuti i čitati o tome kako bi spoznali sliku o realnosti, a drugi se ne slažu s tim mišljenjem, već se protive scenama s nasiljem koje nisu primjerene (Pintarić, 1999).

„Bajka je najprikladnija književna vrsta za djecu, a baš njima može biti štetna“ (Težak, D. i Težak, S., 1997: 9). Naime, u bajkama se mogu naći scene koje su izrazito nasilne,

surove i okrutne. Primjerice, kraljevi imaju moć nad svima i određuju hoće li negativac biti osuđen na tamnicu ili vješala. Takve bi scene mogle negativno utjecati na dijete (Težak, D. i Težak, S., 1997). Milan Crnković tvrdi da je bajka djetetu potrebna i da će imati pozitivan utjecaj ako se priča ili čita u pravom trenutku i na pravilan način. Međutim, ako se ne razgovara o pročitanoj bajci, bajke mogu imati i negativnog utjecaja na djecu (Crnković, 1990).

Djeca bajku ne shvaćaju na isti način kao i odrasli. Nasilne scene djeci predstavljaju samo sliku mjesta i trenutka, ali ne utječu na njihovu psihu ili način razmišljanja (Težak, D. i Težak, S., 1997). Kako će dijete shvatiti priču, odnosno bajku, ovisi o više faktora. Kada bismo htjeli govoriti o tome koliko je neka priča prilagođena djeci, trebali bismo uzeti u obzir samu djecu, posrednika, odnosno roditelja ili odgojitelja ili onoga tko ju čita ili prepričava te situaciju u kojoj se djeca nalaze. Dubravka Težak dječju priču smatra upravo takvom ako je razumljiva djetetu, ako je stil pisanja jednostavan, motivi bliski djeci, mali broj likova te fokusiranost na jedan događaj (Visinko, 2005).

Djetetu nije potrebno tumačiti bajke, već ih čitati i/ili pripovijedati s osjećajima. Ona sama razlikuju zbilju od svijeta bajke (Solar, 1981, prema Visinko, 2005). Jedino pravilo koje nam može pomoći pri odabiru priče, odnosno bajke za određenu dob djeteta je njegova reakcija i interes koji pokazuje za vrijeme slušanja bajke (Bettelheim, 2000, prema Visinko, 2005). Djeca do treće godine ne mogu i nisu zainteresirana za praćenje priče, ali mogu uživati slušajući je, primjerice prije spavanja. Kasnije će se razvijati njihov interes za specifičan događaj ili lik, a do sedme godine kraće priče mogu pratiti s razumijevanjem (Visinko, 2005).

Perraultove i Grimmove bajke pripadaju takozvanim književnim narodnim bajkama zbog načina njihova pisanja. Oni nisu mijenjali narodne bajke, već su ih pokušali urediti sažimanjem i kombiniranjem više verzija iste bajke u jednu cjelinu (Crnković i Težak, 2002).

2.1. Charles Perrault

Charles Perrault (1628. – 1703.) je sa svojim sinom Pierraultom d'Armancourtom odlazio u sela kako bi ispitivao one koji znaju neke bajke koje su se prenosile usmenom predajom da bi ih kasnije zapisivao (Pintarić, 1999). Objavio je knjigu *Bajke moje majke guske* ili *priče i bajke iz starih vremena s poukama* 1697. godine, ali kao autora naveo je svoga sina. U toj knjizi bile su zapisane *Pepeljuga*, *Usnula ljepotica*, *Crvenkapica*, *Mačak u čizmama*, *Plavobradi*, *Palčić*, *Kraljević Čuperak* i *Vile*. Kroz te bajke Perrault gradi načelo koje će neki kasniji pisci bajka preuzimati. Ono glasi: „slika svijeta je opisana nadnaravnim ili čudesnim događajima i likovima, stereotipnim počecima i završecima, jednostavnom kompozicijom i jednostavnim jezikom i stilom zasnovanim na ponavljanjima“ (Pintarić, 1999: 79).

Njegove bajke sadrže nasilje, grubosti, ljudoždere, ali ne uvijek i njihove kazne za svoja nedjela. Moguće je da je Perrault htio potaknuti djecu da sama dokuče zašto je to loše i čega se treba paziti ili je jednostavno zapisao bajku onako kako ju je i sam čuo. Dobri likovi su u njegovim bajkama nagrađivani, što šalje poruku da se isplati biti dobar. Osim toga, vrlo često dobri kraljevići ožene djevojke iz snova, siromašni se obogate i dobri budu nagrađeni (Pintarić, 1999).

U njegovim bajkama nema toliko nerealnosti, odnosno u nekima se nestvarnost spominje kao usporedba. Osim toga, uveo je opise, a situacije prilagođava visokom društvu u salonima. Nakon sve više promjena u narodnoj priči, originalan stil pisanja obnovila su braća Grimm (Crnković i Težak, 2002).

Način pisanja Charlesa Perraulta se razlikovao od stila dotadašnjih pisaca. Bajke koje je preuzeo je preradio i uljepšao ih kako bi ih mogao čitati u salonima (Crnković i Težak, 2002) i time stekao popularnost. Mnogi su slijedili njegov put, ali je bajka tako dobila elemente kiča i izgubila svoje tradicionalne karakteristike, sve dok braća Grimm nisu počela objavljivati svoje, nježnije verzije (Pintarić, 1999).

2.2. Jeanne Marie Leprince de Beaumont

Vjeruje se da je Jeanne Marie Leprince de Beaumont (1711. – 1780.) bila jedna od onih koji su pokušavali pratiti Perraultov put, ali ona je bila uspješna u tome. Budući da je vila odgojiteljica, rad s djecom uvelike joj je pomogao i pisanju tako što je zapisivala razgovore između odgojitelja i djece. Na taj je način prilagođavala narodne bajke. Najpoznatija je obrada Ljepotica i Zvijer iz 1756. godine. U toj se bajci zlo pretvara u dobro, odnosno Zvijer postaje kraljević (Pintarić, 1999).

2.3. Braća Grimm

Braća Jakob (1785. – 1863.) i Wilhelm (1786. –1859.) Grimm su njemački filozofi, poznati pisci bajki koji su narodne bajke obogaćivali svojom maštom. Osim toga, ublažili su nasilje koje se spominjalo u njima pa su bajke djeci bile prihvatljivije. Dodali su i neke motive i više opisa u tekstu. Njihove najpoznatije zbirke su Dječje i domaće bajke (1812.-1815.) i Njemačke sage ili Njemačke predaje (1816.) koje sadrže više od dvjesto bajki, a neke od njih su: Pepeljuga, Trnoružica, Snjeguljica, Vuk i sedam jarića, Ivica i Marica, Crvenkapica i druge. U zbirci Dječje i domaće bajke zabilježili su bajke, priče i pošalice koje su se godinama prepričavale. Braća Grimm su obradila neke bajke Charlesa Perraulta, primjerice Pepeljugu. Osim bajka, braća Grimm su pisala i poučne priče o manama društva, odnosno ljudi. Kao i u svim bajkama pa tako i u Grimmovim, sreća je jednako dostupna i dobrim i zlim likovima, ali samo je dobri mogu prepoznati i iskoristiti (Pintarić, 1999).

Nakon Perraulta, oni su prvi koji su postigli tako veliki uspjeh. U njihovo se vrijeme narodna bajka jako cijenila, dok je za vrijeme Charlesa Perraulta ona bila nevažna pa čak i nepoželjna. I braća Grimm su prilagođivala narodne bajke, ali ne za gospodsko društvo u salonima kao što je to činio Perrault. Kako bi zapisali svoju verziju, braća Grimm su prvo odabrali onu koju su smatrala najboljom, iz ostalih bi verzija ubacivali samo one dijelove koje su smatrali prihvatljivima, a izbacivali su pretjerano nasilje i česta ponavljanja. Kao i Perrault i oni su bili uzori mnogim kasnijim autorima (Crnković i Težak, 2002).

Milan Crnković smatra da je njihov način zapisivanja bajki idealan spoj narodne i umjetničke bajke upravo zbog raznih motiva iz više naroda (Crnković, 1990).

3. ANIMIRANI I IGRANI FILM

„Film je istovremeno proizvod složene filmske industrije, umjetničko ostvarenje – rezultat ljudske maštovitosti i darovitosti, a značajna je i uloga tehnike bez koje je film neostvariv.“ (Mikić, 2001: 10)

Razvojem filma, odnosno njegovom ekranizacijom utječe se na odgoj. Težak navodi deset negativnih utjecaja filma: fizičko i psihičko nasilje, uvođenje u kriminal, pornografiju, otuđenost, pasivizaciju, nasilje nad slobodom mašte, potiskivanje knjige, jezičnu nekulturu, slatko nasilje zabave i političku i svjetonazornu manipulaciju. Međutim, neki film može se protumačiti na dva ili više različitih načina, potpuno različitih. Puno toga kako se film prihvaća, ovisi o osobi, o njenom shvaćanju i o poznavanju nekih osnovnih činjenica o filmu (Težak, 2002).

Animacija se veoma razlikuje od filma. Naime, animacija se temelji na likovnoj umjetnosti, a film na filmskoj umjetnosti. Animirani film dakle može biti dio likovne umjetnosti, a film je tek način reproduciranja, odnosno reproduksijsko sredstvo za prikaz tog crteža ili likovnog djela. Oboje prikazuju privid kretanja, ali u animaciji se on tek stvara, a u filmu se on snima i već je definiran (Turković, 2012).

3.1. Animirani film

Pojam animacija dolazi od latinske riječi animare što znači oživjeti. Snimljene sličice oživljavaju, prikazuju pokret. Za razliku od drugih rodova filmova „animirani film ima najmanje sadržajnih i izražajnih dodirnih točaka sa zbiljom“ (Mikić, 2001: 26). Zbog samog značenja, animirani film se može tumačiti kao oživljeni film. Zbog toga bi se filmovi koji nisu animirani mogli zvati živi filmovi, odnosno živo snimani filmovi (Turković, 2012).

Postoji nekoliko vrsta animiranih filmova obzirom na tehniku realizacije: crtani, kolažni, lutkarski, filmovi s animiranim predmetima, piksilizirani filmovi (animacijom ljudskog lika), oni koji su izravno crtani na filmsku vrpцу te oni koji su animirani računalom i mnogi drugi. Animirani film nastaje snimanjem svake sličice koje se

kasnije tehnikom filmske projekcije spajaju u film. Tehnika piksilacije odnosi se na animaciju ljudske figure, odnosno čovjeka (Mikić, 2001). Od svih vrsta animiranog filma, najpoznatiji i najbrojniji su crtani filmovi (Težak, 2002).

Filmski stvaratelj ima više funkcija u animiranom filmu, primjerice on je i redatelj i snimatelj (Mikić, 2001). U animiranom filmu su se koristila filmska izražajna sredstva kao i u igranom filmu. Koristile su se filmske spone, optičke varke, promjene planova, kadrova i kuta snimanja (Turković, 2012).

Posebno je povezana glazba s animiranim filmovima. Ona prati radnju i dodaje posebni učinak bez obzira na to koliko se animirani filmovi digitaliziraju (Mikić, 2001).

Pravi film za djecu trebao bi imati jasni sadržaj kako bi ga ona mogla razumjeti, ali i fabulu s puno događaja da se zadrži dječji interes (Mikić, 2001). Animirane filmove, reklame ili bilo koje druge sadržaje vole i djeca i odrasli (Težak, 2002).

3.2. Igrani film

Igrani film je filmski rod, vrsta odnosno žanr kao i animirani, dokumentarni, znanstveni, eksperimentalni ili propagandni. U igranim filmovima su događaji inscenirani, odnosno smišljeni od strane redatelja, dakle ne prikazuju zbilju, iako postoje i takvi. Ovakva vrsta filma prikazuje neku priču, njene aktere i međusobne odnose, uglavnom izmišljene. Međutim, gledatelji očekuju da film bude prikazan vrlo realistično bez obzira na to što se pokušava prikazati (Mikić, 2001).

Igrani film ima ulogu u društvu da potakne zabavu ili da prenese neku pouku. On ne mora nužno biti umjetnički film (Težak, 2002).

Budući da je igrani film najrašireniji od svih drugih rodova, često se samom riječju film misli na igrani film. On je imao utjecaj na druge medije, bez obzira na njegovu temu, odnosno žanr. Žanr filma se klasificira po njegovoj temi, motivu, sadržaju te načinu prikazivanja. Dakle, određivanjem žanra filma, gledatelji mogu pretpostavljati kakve će osjećaje određeni film kod njih pobuditi. Postoje komedije, vesterni, horor-

filmovi, mjuzikli, biografski, kriminalistički filmovi i drugi, ali žanrovi se mogu i miješati (Mikić, 2001).

3.3. Film i književnost

Film i književnost su povezani već od same pojave filma. Mnogi filmski autori stvaraju ugledajući se na književna djela. Moglo bi se reći da ne postoji svjetski poznato književno djelo koje nije ekranizirano. Književna djela se na različite načine mogu upotrebljavati u kinematografiji. Neke filmske interpretacije pouzdano prate književno djelo, dok su neke samo preuzele temu, okosnice i glavne likove ili pojedine motive. Nerijetko su vrijeme i mjesto radnje u filmu različiti od onih u književnom djelu. (Težak, 2002). Krleža obrazlaže kako se film ne može mjeriti po tome je li rađen po nekom literarnom djelu, odnosno da kvaliteta filma nije povezana s kvalitetom književnog djela (Čengić, 1982, prema Težak, 2002).

Likovi u filmu i u književnom djelu nisu jednaki, kao ni priča, odnosno sadržaj jer nije moguće dosljedno prenijeti određene rečenice. Za to je potrebna prilagodba, odnosno pretvaranje (Težak, 2002).

Animirani film ima puno sličnosti sa stripom, oboje sadrže slikovne oblike i pripovijedanje pa se može zaključiti i da su utjecali međusobno jedan na drugoga (Mikić, 2001). Primjerice, prema crtanom filmu Mickey Mouse Walta Disneyja nastali su stripovi (Težak, 2002).

3.4. Filmska izražajna sredstva

Filmska izražajna sredstva su kadar, okvir, objektiv, filmski plan, kut snimanja, pokreti kamere, osvjetljenje, crno-bijeli film i film u boji, zvuk, preobrazba pokreta, filmske spona (interpunkcije), montaža, scenografija, kostimografija i maska te gluma (Mikić, 2001).

Budući da je animirani film usko povezan s likovnom umjetnosti, u crtanom filmu možemo pronaći liniju, boju, plohu, volumen, ali i kadar, plan, kut snimanja, pokret

kamere, zvuk i montažu. Zbog toga se animirani film može opisati kao likovna umjetnost koju oživljavaju filmske tehnike (Mikić, 2001).

Kadar se može opisati kao temeljni dio filma, odnosno prostorno i vremenski neprekinuti dio nekog prizora. Kadrovi mogu biti određeni tijekom snimanja. Okvir se odnosi na format filmske slike. Kamera ne može snimiti toliko stupnjeva koliko mi vidimo okom. Kakav će oblik okvira biti i koje su njegove dimenzije ovisi o vrsti vrpce i o tehnici snimanja. Filmski plan odnosi se na daljina između kamere i objekta snimanja. Postoji total, odnosno opći plan koji prikazuje cijelo područje, to jest mjesto trenutne radnje u filmu. Srednjim planom može se vidjeti cijeli lik, odnosno glumac. Oba plana nisu strogo određena, dakle postoje bliži i dalji total i američki srednji plan koji prikazuje osobu od koljena. Krupnim planom prikazuje se glava, do ramena, a kada se vidi samo manji dio osobe ili predmeta, takav plan se zove detalj. Kut snimanja ili rakurs je odnos kamere prema objektu snimanja, a razlikuje se okomiti gornji ili donji, nagnuti desno ili lijevo i naopaki. Odabranim kutom snimanja može se lik prikazati na različite načine, primjerice gornji rakurs može prikazati nekog lika kao vrlo maloga ili kao usamljenoga, dok se donjim rakursom lik doima puno većim. Katkad kut snimanja određuje neki drugi uvjet, na primjer likovni, objektivni ili subjektivni. Oni se odnose na likovno najuspjeliju sliku, objektivni na jedino rješenje prikazivanja nekog prostora i subjektivni na prikaz iz pozicije glumca. Pokret kamere označava njezino približavanje ili udaljšavanje predmetu ili liku, praćenje istog, njezino dizanje i spuštanje, odnosno kretanje u bilo kojem smjeru tijekom snimanja. Zvuk nije oduvijek bio prisutan u filmu, ali je njegova uloga velika. Razlikujemo govor, glazbu i šumove te mjesto njihovog izvora koje može biti u kadru ili izvan njega. Osim spomenutih zvukova, valja naglasiti i tišinu kojom se naglašava prostor i lik u njemu. Preobrazba pokreta označava ubrzavanje, usporavanje, zaustavljanje ili premotavanje filmske vrpce unatrag. Time scenarist želi dodatno izraziti neki događaj, primjerice usporavanjem snimke, često se prikazuje nečija smrt, dok se ubrzavanjem potiče komičnost. Montaža podrazumijeva proces spajanja dijelova filma, odnosno sastavljanja u cjelinu. Odnosi se na tehniku i povezana je s kompozicijom jer se kompozicija odnosi na produkt tog spajanja (Težak, 2002).

3.5. Walt Disney

„Ime Walta Disneyja ostat će zlatnim slovima zapisano u povijesti crtalog filma. Ovaj genij animacije prvi je u svijetu ponudio dugometražne crtane filmove, a u njegovoj je radionici nastao i prvi zvučni crtani film“ (Koceić, 2002: 17).

Walt Disney rođen je 5. prosinca 1901. u Chicagu. S nadarenim Ubom Iwerksom već sa sedamnaest godina počinje raditi u produkciji crtanih filmskih reklama. Već 1920. godine snimili su prvi kratki crtani film, a godinu nakon je Disney osnovao vlastiti studio Laugh-O-Gram Films Corporation. Prvu seriju filmova snimaju od 1922. do 1923. godine, a to su Četiri muzikanta iz Bremena, Zlatokosa i tri medvjeda, Jack i čarobni grah, Pepeljuga, Crvenkapica i Mačak u čizmama (Peterlić, 1986). Nakon toga slijedi Alisa u Zemlji crtalog filma. To je prvi animirani film u kojem se glumci javljaju kao sporedni likovi (Koceić, 2002). Film uspijeva, no zbog financijskih razloga Disney je primoran zatvoriti studio i distribuciju seli u Hollywood. S bratom Royem i Iwerksom 1926. godine pokreće seriju Oswald, sretni zec koji također postiže uspjeh. Disney napušta mjesto animatora i počinje se baviti proizvodnjom. Disney i Iwerks kreiraju Mickeyja Mousea: Ludi avion koji je ujedno i prvi u potpunosti dovršeni film. Nakon pojave zvuka u filmu, Disney snima prvi zvučni crtani film Parobrod Willie, prvi put prikazan 18. studenog 1928. godine (Peterlić, 1986). Stvaranjem lika Mickeyja Mousea, Disney je dobio i prepoznatljivi logo koji će biti prisutan i kroz njegov kasniji rad, a kreirao ga je jer je zapravo jako volio miševe (Koceić, 2002).

Disneyjevi animirani filmovi razlikuju se od ostalih tadašnjih zbog odličnog nadopunjavanja slike i zvuka. Godine 1929. osniva Walt Disney Production Ltd. i na taj način nastavlja s prikazivanjem crtića Parobrod Willie u kojemu je glavnu ulogu imao Mickey Mouse (Peterlić, 1986). Već četiri godine nakon toga dobiva prvog Oscara upravo zbog toga lika, a ne za neki određeni film (Koceić, 2002). Disney kao inspiraciju često koristi bajke, basne, satire, muzičke i nijeme komedije, a radi u stilu magičnog realizma. Likovi su uglavnom zaobljeni, koristi punu animaciju, dinamičnu, dakle bez prekida sadržaja, a glazba i boje savršeno upotpunjuju cijeli doživljaj (Peterlić, 1986).

Snjeguljica i sedam patuljaka je prvi dugometražni animirani film kojim 1938. Walt Disney stječe svjetsku slavu. Disney je počeo kombinirati elemente igranog i animiranog filma (Peterlić, 1986). Od novaca koji su stekli tim filmom, braća su izgradila filmski studio u Kaliforniji. Nakon toga osnovali su i školu za obuku crtača (Koceić, 2002).

Dobitnik je ukupno 32 nagrade Akademije za filmsku umjetnost (Koceić, 2002). Nastavlja s proizvodnjom cjelovečernih animiranih filmova, a neki od najpoznatijih su Pinokio (1940.), Fantazija (1940.), Bambi (1942.), Pepeljuga (1950.), Alisa u Zemlji čudesa (1951.), Peter Pan (1953.), Dama i skitnica (1955.). Moderniji stil crtanja može se prepoznati u animiranim filmovima Trnoružica (1959.), 101 dalmatinac (1961.), Mač u kamenu (1962.), Knjiga o džungli (1967.), Mačke iz visokog društva (1970.), Robin Hood (1973.). Disney je osvojio nekoliko Oscara zahvaljujući svojim dokumentarnim filmovima. Osim toga, stvarao je i igrane filmove. Nitko nije dosegao toliko slavu s animiranim filmovima kao Disney. Njihova se popularnost povećavala s njegovim opusom (Peterlić, 1986).

Crtani film Dama i skitnica je Disneyjevom studiju donio najviše novaca. Studio je nastavio s radom i nakon njegove smrti (Koceić, 2002).

Walt Disney se u animaciji orijentirao na prostor, volumen, zatvorenu slikovnost, preslikavanje fizičke stvarnosti te na punu animaciju. Takav način animiranja odabrali su mnogi koji su se ugledali na njegov rad (Kermek-Sredanović, 1994).

Milan Blažeković ističe da je Walt Disney bitno pridonio američkoj kulturi te da je prvi uspješno objedinio sliku i zvuk. Svjestan jakog utjecaja medija, Disney se ponudio „kao moderni surogat dobroćudna ujaka“ (Blažeković, 2010: 12). Stil njegovog rada je realistična animacija, odnosno crtani realizam u kojemu možemo prepoznati zbilju. Ljudi su tada mogli vjerovati likovima, a ne samo gledati ilustracije u pokretu. Nakon toga su animirani filmovi postali ujednačeni s ostalim vrstama filma u kinematografiji (Blažeković, 2010).

Koceić zaključuje da „suvremena hollywoodska industrija crtanog filma gotovo sva svoja dostignuća duguje Waltu Disneyju i njegovim sljedbenicima. A još mu više

duguju djeca diljem svijeta, kojima su Disneyjevi crtići godinama pružali ogroman izvor zabave i zadovoljstva.“ (Koćić, 2002).

4. TEHNIKE ANIMACIJE

Prije pojave filma, crtano-animirani filmovi mogli su se prikazivati brzom izmjenom pojedinačnih crteža istoga lika u različitim pozama. Pojavom filma mogli su se početi fotografirati crteži, a time se crtežna animacija mogla izvoditi novom tehnologijom. Nakon izuma filma, nastajale su i druge tehnologije primjerice video i računalna tehnologija (Turković, 2012).

U klasičnom crtiću možemo vidjeti predmete i situacije koje su nam poznate iz svakodnevnog života. Za prikazivanje, odnosno oblikovanje tih elemenata koristi se pojednostavljivanje i stereotipizacija. Pojednostavljivanje se primjećuje kod likova koji su prikazani bez suvišnih detalja koji su nebitni za njihovo prepoznavanje ili za tijek radnje. Takvim način oblikovanja, lik se vrlo lako izdvaja od pozadine. Osim toga, likovi su se u klasičnim crtanim filmovima uglavnom crtali ovalni. Dakle figure su se radile ovalnim linijama, odnosno od ovala. Disney je uglavnom koristio ovalnu verziju crtanja likova, a postojala je i geometrijska shematizacija gdje su likovi bili građeni geometrijskim likovima. Međutim, oblici su se uglavnom kombinirali, primjerice u klasičnom animiranom filmu su se likovi, odnosno živa bića, crtali obli, a razni predmeti i nežive stvari bile su uglaste. Kako bi se crtež "oživio", odnosno pokrenuo, potrebno je napraviti jako mnogo crteža koji naočigled izgledaju vrlo slično. Naime, lik kojega se "oživljava" crta se s vrlo malim pomacima u stavu. Upravo zbog toga što se crteži moraju crtati jako puno puta, likovi su pojednostavljeni i stereotipizirani. Kod ovakve vrste animacije crtalo se na papir ili na cel foliji – prozirna plastična folija. Takva animacija naziva se sličica po sličicu. Da bi se stvorila kompliciranost karaktera lika, potreban je spoj crteža lika i njegove animacije. Klasična animacija nerijetko sadrži likove temeljene na karikaturi, grafičkom dizajnu ili realističnom slikarstvu. Karikirane likove lakše prepoznajemo i identificiramo. Osim toga, u klasičnom animiranom filmu se često pojavljuju antropomorfizam i animizam. Antropomorfizam je davanje ljudskih karakteristika drugim živim bićima ili predmetima, a animizam je pridavanje obilježja bilo kojih živih bića, dakle životinja, biljaka ili ljudi, predmetima, pojavama (Turković, 2012).

„Puna je animacija ona kod koje imamo cjelovitu iluziju pokreta, gdje su dakle svi indikatori pokreta zastupljeni“ (Turković, 2012: 109). Takva vrsta animacije se pronalazi u klasičnom animiranom filmu. Pokreti su prikazani vrlo prirodno i realno, kao u stvarnosti. Međutim, i u animaciji postoji karikiranje. Osim realnih pokreta, postoje i oni neprovedivi, a njima se naglašavaju određeni pokreti. Zvukovi u crtanim filmovima uglavnom imaju prikazivačku funkciju, što znači da prepoznamo zvuk bez obzira na animaciju. Osim likova, i zvuk se pojednostavljuje, odnosno ne mora se uvijek čuti u svojoj prirodnoj kompleksnosti, ali je bitno da bude sinkroniziran s animacijom (Turković, 2012).

„Moderni crtić nastoji istaknuti svoju različitost od klasičnog, i u crtežu i u animaciji i u dramaturgiji, a osobito u pogledu na svijet, u stavu prema umjetnosti, njezinoj funkciji u svijetu“ (Turković, 2012: 99), ali on se temelji na tehnikama crtanja i animacije klasičnog crtića. (Turković, 2012).

Razvojem računalne animacije može se vrlo vjerno prikazati ono nemoguće. Stvarnost se toliko može promijeniti u filmu, unijeti nezamislive scene, a pritom ih prikazati kao vrlo realne. Primjerice dokumentarni filmovi su često animirani računalnom, kompjutorskom simulacijom kako bi što vjernije prikazali ono što čovjek nije mogao vidjeti, na primjer dinosauruse. U modernijim animiranim filmovima često se prepoznaje različitost u pojednostavljivanju prizora. Time se ističe uloga doživljavanja jer prikazuje kontrast jako pojednostavljenog i više detaljiziranog lika. Računalnom animacijom se mogu vrlo vjerno prikazati razni prizori iz različitih perspektiva, ali se često neke teksture prikazuju kao plastične i nerealne, iako to ne bi trebale biti, tvrdi Turković. Primjerice teško se prikazuje koža, drvo, tkanine, hrapavost zida i slično. Računalna animacija je uvelike pojednostavila proces. Naime, lik se konstruira na računalu, a kasnije se pomoću različitih programa pokreću dijelovi njegova tijela. Isto vrijedi i za sve ostalo, primjerice pomicanje oblaka, njihanje grana, oživljavanje stvari i slično (Turković, 2012).

5. SNJEGULJICA I SEDAM PATULJAKA

5.1. Bajka

Karakteristike bajke Snjeguljica i sedam patuljaka su da su dobri likovi uvijek lijepi, međutim u ovoj bajci možemo primijetiti da je i zla maćeha lijepa. Razlika je u tome što maćeha iskorištava ljepotu, ali ona u njoj ne izaziva spokoj, već ju tišti, izaziva ljubomoru, što ju na kraju i uništava (Pintarić, 1999). „Težnja za ljepotom osnovica je ove bajke“ (Težak, D. i Težak, S., 1997: 45). Ona se proteže kroz cijelu fabulu, naime kraljica želi biti najljepša, lovac nije ubio Snjeguljicu zbog njene ljepote, patuljci također prihvaćaju Snjeguljicu zbog njenog lijepog izgleda i zbog njene dobrote, a i mladi kraljević se zaljubio u nju jer je lijepa. Izgled Snjeguljice odgovara njenoj osobnosti. Bijela je kao snijeg, što označava nevinost, rumena kao krv, odnosno puna ljubavi, a kosa crna kao okviri prozora od ebanovine, što predstavlja žalost. Osim toga, Snjeguljica je i naivna, što se može zaključiti po njenom lakom vjerovanju svima, darežljiva je i radišna. Kraljica je u potpunosti drugačija što se tiče osobnosti. Ona je zla, sebična, želi se riješiti Snjeguljice, ali je na kraju kažnjena zbog toga. Svi ostali likovi su dobri, a lovca se određuje kao osobu koja je samo slušala naredbe kraljice (Težak, D. i Težak, S., 1997). Kao i u drugim bajkama, u ovoj bajci se javljaju nadnaravni likovi, odnosno patuljci. Oni su dobri, žive u šumi, odvojeni od društva, ali u svojoj zajednici. Sami brinu za sebe, rade i skromni su (Pintarić, 1999).

Elementi čudesnosti u ovoj bajci su ogledalo koje govori, patuljci, moći kraljice te oživljavanje Snjeguljice. U ovoj bajci ima puno više opisa nego u nekim drugima. Opisuju se likovi, prostori i stvari. Dubravka Težak i Stjepko Težak predlažu da se pri čitanju Snjeguljice djeci preskoče rečenice koje su pune nasilja. Time bi se priča ublažila, ali ne bi gubila na svojoj vrijednosti (Težak, D. i Težak, S., 1997).

Brojevi u bajkama imaju različite uloge i značenja. Najčešće se javljaju brojevi tri, sedam, dvanaest, četrdeset i sto. Broj sedam predstavlja cjelinu, a u ovoj bajci nailazimo na sedam patuljaka (Pintarić, 1999).

U bajci Snjeguljica braće Grimm zla maćeha je kažnjena za svoje postupke tako da je morala biti u vrelim željeznim papučama do kraja života. U ovom slučaju kaznu je maćeha zaslužila svojim postupcima kojima je htjela nauditi Snjeguljici. Dakle, ono što je planirala napraviti drugima, obilo joj se o glavu i sama je završila u patnji (Pintarić, 1999).

5.2. Animirani film

Dugometražni crtani film Snjeguljica i sedam patuljaka snimljen je 1937. godine. Kao prvi cjelovečernji animirani film, bio je i najpoznatiji u dvadesetom stoljeću (Munitić, 2012).

Animirani film se snimao dvije godine i zaslužno donio veliku popularnost. Snjeguljica i sedam patuljaka je jedan od prvih crtanih filmova u kojima Disney koristi nove tehnike. Snimanjem multi-plan kamerom htio je stvoriti dubinu na crtežu (Koćić, 2002).

„Pojavljaju se ovdje antropomorfne stilizacije pozitivnog, negativnog ili medijalnog karaktera“ te životinje i patuljci (Munitić, 2012: 213). Pozitivni likovi su Snjeguljica i kraljević, negativna je kraljica, a lovac je posrednik koji je slušao naredbe kraljice. Međutim, likovi su prilagođeni njihovim predodređenim obilježjima jer su preuzeti iz bajke. Zbog toga su u medijskom, odnosno animacijskom obliku manje realni i manje pripadaju kontekstu. Likovi ljudi prikazani su vrlo stilizirano, a izgled patuljaka ne otkriva njihov spol, niti jesu li životinje ili ljudska bića. Zbog toga postoje dva pogleda: kao dirljiv ili kao nemilosrdan, surov prikaz likova patuljaka (Munitić, 2012). Ajanović smatra da je Disney uspješno ugradio lik Snjeguljice u svijet čudesnosti. Prikazao ju je istovremeno vrlo realistično, kroz njezine pokrete i prirodu te stilizirano kako bi se uklopila u svijet u kojemu nalazi patuljke (Ajanović, 2004).

Lapierre tvrdi da se spoj lijepe Snjeguljice i kraljevića sa stiliziranim ostatkom priče ne podudara, međutim, u animiranom filmu se to može i prikazuje se na vrlo duhoviti način. Osim toga, naglašava savršene sjene i oblake koje je teško uočiti upravo zbog toga jer izgledaju vrlo realno (Lapierre, 1948, prema Munitić, 2012). Munitić se slaže

s njim i dodaje da je Disney pokušao prikazati patuljke kao čudesne, ali u tome nije uspio. S druge strane, unutrašnjost njihove kućice, prikazuje vrlo realistično, toliko da ju Munitić uspoređuje s fotografijom. Disney dakle kombinira vrlo realističan stil crtanja s naglašenom stilizacijom i čudesnosti u nekim dijelovima. Prostor te likove i njihove pokrete prikazuje vrlo realno i prirodno. Upravo takvim prikazom likova, vrlo često možemo odmah prepoznati o kakvom se liku radi, odnosno prepoznamo ih već na prvi pogled (Munitić, 2012).

Glazba je u ovom animiranom filmu prisutna od samog početka do kraja. Na početku, kada Snjeguljica pjeva, glazba je vesela, živahna, a kada kraljica naređuje lovcu da ubije Snjeguljicu, čuju se dublji tonovi koji izazivaju napetost kod gledatelja.

Naziv filma u originalu je *Snow White and the Seven Dwarfs*, a redatelj je David Hand. Za hrvatsku sinkroniziranu verziju glasove su posudili Hana Hegedušić, Mirela Brekalo, Pero Kvirgić, Žarko Potočnjak, Dušan Gojić, Zorko Rajčić i Željko Mavrović. Pjesme u hrvatskoj verziji izvodi Đani Stipaničev, a Biserka Vučković je redateljica. Animirani film *Snjeguljica i sedam patuljaka* smatra se prvorazrednim djelom koje je Walta Disneyja još više promoviralo (Vidačković, 2010). Crtani film napravljen je cel animacijom, a može se klasificirati i kao animirani mjuzikl (Munitić, 2012).

6. PEPELJUGA

6.1. Bajka

Kao i većina narodnih bajki i Pepeljuga počinje dobro poznatim riječima „Bio jednom...” (Pintarić, 1999). Već u prvoj rečenici saznajemo osobine maćehe (najoholija i najponosnija žena) (Pintarić, 1999).

Perraultova Pepeljuga ili mala krznena papučica sadrži pouku o tome kako se isplati biti dobar. Njegova je Pepeljuga na kraju bajke oprostila zlim sestrama te ih odvela na dvor, gdje su se i udale. Postoji nekoliko razlika koje se mogu uočiti u verzijama Perraultove i Grimmove Pepeljuge. U bajci Charlesa Perraulta Pepeljugin otac je bio plemić, vila joj je bila kuma koja je stvorila kočiju, konje, sluge i kočijaše. Pepeljuga je na nogama imala krznene papučice i na bal je išla dva puta. Grimmova Pepeljuga je imala oca koji je bio bogat čovjek, ptičice su joj pomogle u obavljanju poslova koje joj je zadala maćeha, a na bal je išla tri puta. Za razliku od Perraultove Pepeljuge, Grimmova je izgubila zlatnu cipelicu na balu. I sam kraj bajke se razlikuje. U ovom slučaju verzija braće Grimm sadrži više nasilja: zlim sestrama su golubice pojele oči – time su kažnjene za svoja nedjela. Međutim, obje verzije ističu Pepeljuginu dobrotu i ljepotu (Pintarić, 1999).

6.2. Animirani film

Pepeljuga Walta Disneyja je prvi put prikazana 1950. godine. Pepeljuga je jedan od animiranih filmova u kojima se može pronaći više različitih likova, kao što su oni realni, obični ljudi, fantastične vile i personalizirane životinje (Munitić, 2012).

Ptičice i miševi u animiranom filmu su djelomično personalizirani. Obučeni su, imaju kape, prsluke, marame, cipele i haljine koje im je Pepeljuga napravila, ali pričaju vrlo nerazumljivo. Oni Pepeljugi pomažu noseći joj odjeću i spremajući obuću. Pepeljuga je povezana s njima tijekom cijelog animiranog filma, dok ona pjeva, ptičice cvrkuću, komunicira s njima na poseban način i brine se o njima.

U ovom animiranom filmu boje imaju veliku ulogu. Tamnim, zagušenim, dubokim bojama prikazuju se scene koje označavaju strah, mržnju, zavist i druge negativne emocije kod likova, a samim time i kod gledatelja. Primjerice i mačak Lucifer je crne boje, a svojim ponašanjem radi probleme Pepeljugi koja zbog njega ima puno više posla, odnosno čišćenja i pospremanja za njim. Kao i u animiranom filmu Snjeguljica i sedam patuljaka i u ovome se može primijetiti razlika u stilu crtanja između lika i pozadine. Naime, pozadina je nacrtana vrlo realistično, primjerice zidovi, vrata, stupovi, ukrasi i pločice, dok je Pepeljuga prikazana vrlo stilizirano. Na pozadini se vide sjene kojima možemo razaznati od kuda dopire svjetlost, dok se to na liku Pepeljuge ne može prepoznati.

Osobnost Pepeljuge je puna vrlina: ona je dobra, marljiva, skromna i strpljiva, prekida svoje interese da bi udovoljila maćehi i sestrama bez obzira na njihovo ponašanje prema njoj. Maćeha i njezine kćeri Pepeljugu često nazivaju pogrdnim imenima, nekoliko puta se u animiranom filmu može čuti riječ: „glupačo“. Zbog takvog načina izražavanja može se postaviti pitanje je li animirani film s takvim rječnikom primjeren djeci, odnosno kojoj dobi je primjeren.

Glasove su u hrvatskoj verziji filma posudili Jasna Palić-Picukarić kao Pepeljuga i Mima Čulina koja je pjevala, Đani Stipaničev kao Princ, Asja Jovanović, Željko Mavrović, Drago Meštrović, Maja Petrin, Marina Poklepović, Lena Politeo, Krešimir Mikić i Dražen Bratulić.

6.3. Igrani film

Igrani film Pepeljuga, redatelja Kennetha Branagha snimljen je 2015. godine. U ovom filmu kombinira se igrani film s animacijom, ali se svejedno predstavlja isključivo kao igrani film.

U ovom igranom filmu, osim glumaca, postoji i pripovjedač, odnosno vila prepričava dijelove radnje i neke emocije koje likovi osjećaju.

Pepeljuga se u ovom igranom filmu zove Ella. Ona priča sa životinjama, posebice s miševima i guskom i vjeruje da ju one razumiju. Ella je i u ovoj verziji prikazana kao

vrlo ljubazna, marljiva, skromna i strpljiva osoba koju su zbog toga iskorištavale maćeha i njene kćeri. Više su je smatrale sluškinjom, nego kćeri odnosno sestrom. Budući da Ella nije imala prijatelje, osim životinja, nije se imala kome požaliti.

Animacija se u ovom igranom filmu koristila za prikazivanje čarolije, primjerice: dok je vila svojom čarolijom preoblikovala bundevu u kočiju, miševe u konje, gusku i guštere u kočijaše te kada je stvorila haljinu i staklene cipele.

Ulogu Pepeljuge tumači Lily James, Catherine Elise Blanchett glumi maćehu, a Richard Madden Princa. U filmu se pojavljuju i Helena Bonham Carter kao vila, Stellan Skarsgard kao vojvoda, Sophie McShera kao Drisella, Holliday Grainger kao Anastasia i mnogi drugi.

7. TRNORUŽICA

7.1. Bajka

Specifičan kratki uvod nalazi se i u bajci Trnoružica: „Bio jednom jedan kralj i kraljica koji nisu imali djece.“ (Pintarić, 1999). Osim uvoda, ovu bajku određuju i vile. One su dobre, ali se lako uvrijede i ne vole da ih se zapostavlja. Ako se to i dogodi, vila će se osvetiti. Primjer u ovoj bajci je očit. Naime, vila koja je bila zadnja po redu da daruje malu kraljevnu Trnoružicu, predviđela je zle namjere stare vile pa je odlučila ublažiti kletvu. Iako ju nije mogla u potpunosti odbaciti, zamijenila je smrt spavanjem u trajanju od sto godina (Pintarić, 1999).

Bajka Trnoružica u verziji Charlesa Perraulta ne završava buđenjem uspavane ljepotice, nego se priča dalje nastavlja. Nekoliko godina nakon što kraljević i Trnoružica dobiju kćer i sina, kraljevićeva majka ljudožderka poželi pojesti svoju unučad i Trnoružicu. Zla kraljica biva kažnjena za svoje zlo i to upravo onako kako je namijenila Trnoružici i njejoj djeci Zori i Danu: upala je u bačvu punu zmija (Pintarić, 1999). Dakle, na kraju dobro opet prevlada zlo. Upravo u ovoj bajci je vidljivo da su Perraultove verzije sadržavale puno više nasilja, odnosno da ih je on zapisivao točno onako kako ih je i čuo, bez uljepšavanja i dodavanja drugih motiva.

7.2. Animirani film

Disneyjevi se likovi mogu vrlo lako prepoznati već samim pogledom na sliku, bez zvuka, bez pokreta. Tako se primjerice može prepoznati kakav je Princ iz Trnoružice jer je prikazan kao realni naslikani junak (Munitić, 2012).

Ovaj animirani film, kao i mnogi drugi Disneyjevi crtani filmovi snimljeni za njegovog života, počinje prikazivanjem knjige, dok ju glas pripovjedača čita. Približavanjem slici u knjizi, animacijom se slika pretvara u animirani film.

U animiranom filmu Trnoružica također su se likovi uvelike razlikovali od pozadine po načinu crtanja. Likovi su jako stilizirani, a prikaz krajolika, neba, dvorca, kućice i

predmeta prikazani su vrlo realistično i detaljno. Također se mogu vidjeti sjene na ciglama dvorca, na svijećnjacima, zastavama, zavjesama i drugim predmetima, dok se sjene na likovima, odnosno njihovoj odjeći ne prikazuju. Boje u ovom animiranom filmu također predodređuju karakteristike likova. Naime, Kralj, Kraljica, Trnoružica, vile, Princ i ostali pozitivni likovi prikazani su u vedrim, svijetlim bojama, a Zlurada, njezin gavran i ostali pomoćnici uglavnom su crne boje. Dakle, već samim pogledom na crtež lika možemo pretpostaviti kakav je njegov karakter.

Kao i u prethodno navedenim animiranim filmovima i u ovome zvuk prati radnju. Visoki, svijetli tonovi čuju se kada dobre vile darivaju malu Princezu, a pojavom Zlurade, čuju se gromovi, duboki i tamni tonovi. Scene koje kod gledatelja izazivaju osjećaj bezbrižnosti, sreće ili drugih pozitivnih emocija, prati lagana glazba visokih tonova, a scene koje izazivaju strah ili zabrinutost popraćene su dubokim tonovima te često zvukom grmljavine. Tijekom trajanja animiranog filma puno se puta tekst izvodi kroz pjesmu, odnosno kroz pjevanje Trnoružice ili Princa.

Zlurada često izgovara pogrdne riječi kao što su: „budale, idioti, imbecili“. Te pogrdne nazive upućuje svojim slugama kada joj kažu da šesnaest godina traže malo dijete, umjesto djevojke. Zbog toga bi se moglo i za ovaj animirani film postaviti pitanje primjerenosti dječjoj dobi.

Likovima su u hrvatskoj verziji filma glasove posudili: Maja Posavec, Ivan Glowatzky, Smiljka Bencet, Lena Politeo, Jana Kašper, Mladena Gavran, Rikard Simonelli, Pero Juričić i Aleksandar Cvjetković. Pjesme izvode Renata Sabljak, Domagoj Pavin i drugi.

8. LJEPOTICA I ZVIJER

8.1. Bajka

Bajka Ljepotica i Zvijer sadrži nekoliko karakteristika narodne bajke kao što su dobro i zlo, nagrada i kazna, pretvaranje te uobičajena kompozicija. Najpoznatija je obrada Jeanne Marie Leprince de Beaumont iz 1756. godine. Ljepotica i Zvijer je bajka u kojoj se zlo pretvara u dobro. Želja oholih sestara da Zvijer proguta Ljepoticu, zapravo je pomogla Ljepotici vidjeti dobrotu u njemu. Glavni motiv je začarani kraljević s kojega će se skinuti kletva tek kada se neka djevojka zaljubi u njega, odnosno kada ga zavoli zbog njegove osobnosti, to jest dobrote. U ovoj bajci je nagrada odgođena što vodi do vječnog dobrog. To se primjećuje kada se Ljepotica odluči ostati sa Zvijeri kako bi spasila svoga oca. Tim činom je trebala biti nagrađena, no nagrada je odgođena do trenutka kada se Zvijer pretvori u kraljevića. U bajkama do nagrade stižu samo oni koji je zaslužuju. Međutim, Ljepotica se žrtvuje kako bi došla do vječne sreće, dok njene dvije pohlepne sestre ne razmišljaju o tome, stoga nisu ni nagrađene. Upravo su zbog svoje oholosti i kažnjene, odnosno pretvorene su u kipove kako bi zauvijek gledale Ljepoticu sretnu (Pintarić, 1999).

8.2. Animirani film

Ljepotica i Zvijer je animirani film koji je donio veliku zaradu Studiju Walt Disney svojom kombinacijom računalne i tradicionalne animacije. U ovom filmu, uz druge likove, mnogi predmeti animacijom postaju personificirani i mogu se kretati (Ajanović, 2004).

Kao i u prijašnjim animiranim filmovima, tako je i u ovom primarna ženska uloga. Ajanović spominje da je time otklonjen konzervativizam u odnosima između muškarca i žene (Ajanović, 2004). Međutim, već je poznato da je većina Disneyjevih animiranih filmova rađena po uzoru na klasične bajke, u kojima su također glavnu ulogu pretežito imale žene, djevojke ili djevojčice.

Ljepotica i Zvijer prvi je animirani film koji je nominiran za Oscara za najbolji film, a osvojio je tri Zlatna globusa. Smatra se među najuspješnijim animiranim filmovima koji su nastali poslije smrti Walta Disneyja. Vrlo je kvalitetno izvedena animacija i sinkronizacija zvuka općenito, a posebno animacija predmeta, odnosno svijećnjaka, čajnika, šalice, zidnog sata i ormara. Naglašena je karakterizacija likova i glazba, odnosno pjevani dijelovi (Vidačković, 2010).

Princ je razmažen, sebičan i neljubazan te je zbog toga pretvoren u zvijer. Ljepotica je potpuna suprotnost od njega. Ona je brižna, puna ljubavi, voli čitati knjige i zbog toga je mještani smatraju čudnom. Gaston, lik koji je zaljubljen u Ljepoticu, umišljen je i grub pa zbog toga simpatija nije obostrana.

Na samom početku animiranog filma, način na koji se fabula prikazuje razlikuje se od ostatka filma. Naime, dok pripovjedač uvodi u radnju, možemo vidjeti slike Princa koje su prikazane kao da su naslikane na staklu mozaikom. Kasnije se vrlo realno prikazuje nebo i okoliš, a za razliku od prethodno navedenih animiranih filmova, u ovome se sjene pojavljuju i na likovima. Likovi su i dalje vrlo stilizirani i pojednostavljeni, ali primijeti se razlika između ranijih crtića i ovoga.

Kao i u dosad navedenim animiranim filmovima i u ovome je glazba od velikog značaja. Primjerice, na početku filma, Ljepotica i drugi mještani pjevaju kako bi gledatelje uveli u radnju.

8.3. Igrani film

Film Ljepotica i Zvijer snimljen je 2017. godine, a redatelj je Bill Condon. Film je inspiriran bajkom Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, no neki ga smatraju duplikatom animiranog filma Ljepotica i Zvijer. Malim promjenama i priložima ne mijenja se radnja pa se zaključuje da je igrani film samo preobrazba, novi izgled, poznatog animiranog filma. Zbog sebičnosti i neljubaznosti Princ je pretvoren u zvijer, a da bi se vratio u prvobitno stanje, mora osvijestiti prave vrijednosti. Kroz taj put, tijekom življenja kao Zvijer, Princ je proživio psihički preokret, osvijestio je bitne vrijednosti u životu. Njegova želja je povezivanje s Ljepoticom, potpunom suprotnosti

od njega samoga. Ona je lijepa i puna ljubavi, a on zvijer u čijemu srcu nema ljubavi (Marić, 2017).

U ovom filmu se također raspoznaje kombinacija igranog i animiranog filma, iako se klasificira samo kao igrani film. Primjerice kod pretvaranja Zvijeri u Princa, kod pokretanja namještaja i predmeta posebno se može primijetiti animacija u filmu.

U igranom filmu glume Emma Watson (Belle), Dan Stevens (Zvijer), Luke Evans (Gaston), Kevin Kline (Maurice, Bellin otac), Josh Gad (Le Fou), Ewan McGregor (Lumiere, svijećnjak), Ian McKellen (Cogsworth, sat), Emma Thompson (Gospođa Potts, čajnik), Nathan Wich (Chip, šalica), Stanley Tucci (Maestro Cadenza, čembalo) i drugi.

9. PRINCEZA I ŽABAC

9.1. Bajka

Glavni motiv bajke Začarani kraljević je želja da se začarani kraljević vrati u svoj prvobitni oblik, a uvjet za to je da mu se dogodi prava ljubav, odnosno da ga djevojka zavoli zbog njegove osobnosti (postoji sličnost s bajkom Ljepotica i Zvijer). Ova bajka nosi još jednu pouku, a ona je da uvijek treba održati obećanje. Iako je mlada kraljevna razmažena i samo želi dobiti svoju zlatnu loptu natrag, obećaje žapcu ono što ne namjerava napraviti. Na sreću za žapca, otac kraljevine iziskuje da ona napravi kako je i obećala (Pintarić, 1999).

Prva su ovu bajku zabilježila braća Grimm tek početkom 19. stoljeća, ali vjeruje se da je ta bajka zapravo puno starija (Pintarić, 1999).

9.2. Animirani film

Moglo bi se reći da ovaj animirani film ima karakteristike animiranog i pustolovnog filma, komedije i mjuzikla. Studio Walt Disney uspješno je ujedinio sve ove karakteristike filmova i realizirao animiranu interpretaciju klasične bajke Začarani kraljević.

Radnja u animiranom filmu se razlikuje od radnje u bajci, ali glavni motiv je ostao isti. Majka djevojke Tiane bila je krojačica za kralja i njegovu kćer, princezu Charlotte. Tiana je oduvijek željela otvoriti vlastiti restoran, no nikada nije imala dovoljno novaca. Obavlja dva posla kako bi skupila novac, sve dok joj princeza Charlotte nije ponudila očeve novce za krafne koje će posluživati na balu. Prikupljenim novcem, Tiana je uspjela kupiti staru šećeranu koju želi preurediti u restoran. Princ Naveen, koji je trebao doći na bal, začaran je u žabu. Doktor Facilier, majstor magije, Princu obećava novce i pretvara ga u žabu, a njegovog slugu pretvara u lika princa Naveena. Žabac zamoli Tianu za poljubac kako bi se pretvorio nazad u princa, a zauzvrat joj ponudi novce, no u tom trenutku se i ona pretvori u žabu. Njih dvoje se upute prema mami Odie koja može razbiti čaroliju. Naposljetku uspijevaju otjerati Sjenovitog,

odnosno doktora Faciliera, no začaranost nije prestala, čarolija se nije uništila. Tiana i Naveen se nakon nekog vremena ožene i postanu ljudi jer je u tom trenutku Tiana postala princeza, a za raskidanje čarolije, žabac je trebao poljubiti princezu. Na kraju Tiana otvara vlastiti restoran u staroj šećerani.

Na početku animiranog filma spominje se bajka Začarani kraljević. Tianina majka Eudora je čitala tu bajku Charlotte i Tiani. Time se naglašava da je animirani film rađen po uzoru na klasičnu bajku. Radnja se odvija u New Orleansu u dvadesetim godinama dvadesetog stoljeća. Tipično za to vrijeme, Afroamerikanci su živjeli odvojeno, siromašno, a upravo tako je prikazano i u ovom animiranom filmu. Kao i u ranije navedenim animiranim filmovima, i u ovome su likovi nacrtani pojednostavljeno i stilizirano, a pozadina je nacrtana vrlo realistično i detaljno. Iako je ovaj animirani film snimljen 2009. godine, Studio Walt Disney se koristio tradicionalnom animacijom. Dakle, boje su od velikog značaja za doživljaje koje gledatelji proživljavaju gledajući ovaj animirani film. U agresivnim scenama prevladavaju tamne boje i smanjena je svjetlost, dok vedre, svijetle boje veselih tonova dominiraju u ostalim scenama, a posebice za vrijeme prikazivanja Tianinog maštanja o budućem restoranu.

Osim animacije, odnosno boje i glazba je prisutna i vrlo važna u ovom animiranom filmu. Vrlo često su tu dijelovi koje likovi pjevaju, umjesto klasičnog pričanja, primjerice Tiana pjeva o svom budućem restoranu, doktor Facilier pjeva dok transformira Princa i njegovog slugu, Naveen, Tiana i krokodil Louis pjevaju o tome kakvi bi bili kada bi postali ljudi. Pjevane scene često su prikazane donekle apstraktnim crtežima, likovi su prikazani još više stilizirano, a pozadina je jednobojna ili višebojna, ali ne prikazuje konkretno mjesto. Pritom scena u kojoj Naveen, Tiana i Louis pjevaju prikazuje njihov put kroz rijeku bez apstraktnih dijelova, za razliku od drugih pjevanih scena.

U ovom animiranom filmu mogu se, u hrvatskoj sinkronizaciji, čuti dalmatinski naglasak i kajkavsko narječje. Naime, krokodil Louis govori dalmatinskim naglaskom, dok krijesnica Raymond govori kajkavskim narječjem.

Za hrvatsku verziju filma glasove su posudili Vanda Winter, Ivan Glowatzky, Dražen Bratulić, Mladen Badovinac, Ana Kraljević, Ljubomir Kerekeš i drugi.

10. ZAKLJUČAK

U ovom završnom radu, s naslovom Klasične bajke u filmskim prilagodbama Walta Disneyja, analizirane su klasične bajke: Snjeguljica i sedam patuljaka, Pepeljuga, Trnoružica, Ljepotica i Zvijer i Začarani kraljević te animirani i igrani filmovi Walta Disneyja i njegovog Studija koji su prilagodbe navedenih klasičnih bajki. Analizom filmova je prikazana tehnika animacije te važnost boje i glazbe u animiranim i igranim filmovima. Upravo su boja, odnosno tehnika prikazivanja i glazba ključne u načinu shvaćanja i interpretiranja određenog animiranog ili igranog filma. No može se zaključiti kako bajke i općenito sva književna djela puno više potiču maštu i kreativnost za razliku od filmova koji nam daju gotove ideje, odnosno inscenirane radnje.

Budući da se u analiziranim igranim filmovima koristi mnogo animacije da bi se oživjeli razni predmeti ili kako bi se likovi transformirali u druge likove, može se postaviti pitanje je li određeni igrani film uistinu igrani ili se može i treba određivati kao animirani film. Osim toga, Studio Walta Disneyja sve više snima igrane filmove koje temelji na vlastitim animiranim filmovima. Stoga se možemo zapitati je li razlog tomu nedostatak mašte kao poticaj za proizvodnju novih animiranih filmova?

Analizirani animirani filmovi Snjeguljica i sedam patuljaka, Trnoružica, Pepeljuga, Ljepotica i Zvijer i Princeza i žabac primjereni su djeci rane i predškolske dobi, dok su igrani filmovi Pepeljuga i Ljepotica i Zvijer ipak primjereniji djeci školske dobi i odraslima zbog složenosti sadržaja i scena koje mogu izazivati strah kod mlađe djece.

Kao što i Hrvoje Turković piše, klasični crtani filmovi „nikoga ne mogu ostaviti ravnodušnima“ (Turković, 2012: 125). Upravo je to razlog njihove popularnosti i danas (Turković, 2012), posebice kada govorimo o animiranim filmovima koje proizvodi Studio Walt Disney.

11. LITERATURA

1. Ajanović, M. (2004). *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Blažeković, M. (2010). *Život u crtanom filmu*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
3. Crnković, M. (1990). *Dječja književnost: priručnik za studente i nastavnike*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Crnković, M. i Težak, D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti: od početka do 1955. godine*. Zagreb: Znanje.
5. Kermek-Sredanović, M. (1994). *Djeca – film, priča i pjesma: (Osobitosti dječje recepcije)*. Zagreb: Školske novine.
6. Koceić, N. (2002). Walt Disney: otac crtalog filma. *Drvo znanja: enciklopedijski časopis za mladež*, 6(51), 17-18.
7. Kragić, B. i Gilić, N. (ur.) (2003). *Filmski leksikon: A – Ž*. Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
8. Marić, K. (2017., 24. travnja). *Inferiorna kopija*. Pribavljeno 28.03.2018., sa <http://www.filmovi.hr/index.php?p=article&id=2541>
9. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
10. Munitić, R. (2012). *Estetika animacije*. Zagreb: Vedis.
11. Peterlić, A. (ur.). (1986-1990). *Filmska enciklopedija*. Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“.
12. Pintarić, A. (1999). *Bajke: pregled i interpretacije*. Osijek: Matica hrvatska, Ogranak Osijek.
13. Težak, D. i Težak, S. (1997). *Interpretacija bajke*. Zagreb: Divič.
14. Težak, S. (2002). *Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga.
15. Turković, H. (2012). *Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
16. Vidačković, Z. (2010., 7. studenoga). *Sjajnom filmu ne trebaju dopune*. Pribavljeno 28.03.2018., sa <http://www.filmovi.hr/index.php?p=article&id=1330>

17. Visinko, K. (2005). *Dječja priča – povijest, teorija, recepcija i interpretacija*. Zagreb: Školska knjiga.

Književna djela:

1. Grimm, J. i W. (1990). *Bajke i priče*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
2. Perrault, C. (1964). *Bajke*. Zagreb: Mladost.

Audio-vizualni izvori (DVD-izdanja):

1. Snjeguljica i sedam patuljaka, animirani film, producent: Walt Disney (1937, 2009).
2. Pepeljuga, animirani film, producent: Walt Disney (1950, 2012).
3. Trnoružica, animirani film, producent: Walt Disney (1959, 2014).
4. Ljepotica i Zvijer, animirani film, redatelji: Gary Trousdale i Kirk Wise (1991, 2015).
5. Princeza i žabac, animirani film, redatelji: Ron Clements i John Musker (2009, 2010).
6. Pepeljuga, igrano-animirani film, redatelj: Kenneth Branagh (2015).
7. Ljepotica i Zvijer, igrano-animirani film, redatelj: Bill Condon (2017).